



LAPORAN SKRIPSI
RANCANG BANGUN GAME EDUKASI
INDONESIAN ISLANDS
DENGAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS5

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan
program studi Sistem Informasi S-1 pada Fakultas Teknik
Universitas Muria Kudus

Disusun Oleh :

Nama : Kholis Wahyu Anggara
NIM : 2008-53-147
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik

UNIVERSITAS MURIA KUDUS
KUDUS
2013

HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Kholis Wahyu Anggara
NIM : 2008-53-147
Bidang Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Edukasi *Indonesian Islands*
Dengan Adobe Flash Professional CS5
Pembimbing I : R. Rhoedy Setiawan, M.Kom
Pembimbing II : Diana Laily Fithri, S.Kom
Dilaksanakan : Semester Genap tahun 2012

Kudus, 26 April 2012

Yang Mengusulkan



Kholis Wahyu Anggara

Menyetujui :

Pembimbing I



R. Rhoedy Setiawan, M.Kom

Pembimbing II



Diana Laily Fithri, S.Kom

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Kholis Wahyu Anggara
NIM : 2008-53-147
Bidang Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Edukasi *Indonesian Islands*
Dengan Adobe Flash Professional CS5
Pembimbing I : R. Rhoedy Setiawan, M.Kom
Pembimbing II : Diana Laily Fithri, S.Kom
Dilaksanakan : Semester Genap tahun 2012

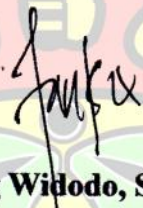
Kudus, 01 Juni 2013

Telah di ujikan pada Ujian Sarjana, tanggal 01 Juni 2013
dan dinyatakan **LULUS**

Penguji Utama


Eko Darmanto, S.Kom, M.Cs

Penguji I


Anteng Widodo, ST, M.Kom

Penguji II


Nanik Susanti, S.Kom

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik



Rochmad Winarso, ST., MT

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Kholis Wahyu Anggara

NIM : 2008-53-147

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang : Strata Satu (S1)

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*)** atas karya ilmiah kami yang berjudul : “Rancang Bangun Game Edukasi *Indonesian Islands* Dengan Adobe Flash Professional CS5” beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak Universitas Muria Kudus berhak menyimpan, mengalih-media atau *bentuk*-kan, pengelolaannya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Muria Kudus, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Kudus, 01 Juni 2013

Yang menyatakan,



Kholis Wahyu Anggara

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Tetaplah berpegang teguh pada prinsip dan keyakinanmu, karena hal itulah yang akan menuntunmu menemukan jati dirimu.
2. Jangan pernah takut terjatuh dalam hidup, karena semakin sering kita terjatuh maka semakin tidak takut sakit.
3. Banyaklah mencari pengalaman, karena orang berpengalaman lebih berguna daripada orang pintar.
4. Sabar, ikhlas dan tawakkal.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. ALLAH SWT, terimakasih telah memberiku kebahagiaan dan membimbingku.
2. Ayah dan Ibu yang telah mendukung baik moril maupun materil.
3. Kakak dan Adik, terima Kasih.
4. *Someone special* yang ada disana, yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
5. Sahabat seperjuanganku UMK Progdii Sistem Informasi angkatan 2008.
6. Pembaca yang budiman.

RINGKASAN

Kemajuan teknologi yang sangat pesat sesuai dengan kebutuhan manusia yaitu teknologi informasi yang dapat memberikan suatu pengetahuan baru dalam proses pembelajaran, terutama pembelajaran bagi siswa yang memerlukan suatu pembelajaran yang menarik dan berguna bagi perkembangan pengetahuan mengenai nama-nama pulau, provinsi dan ibukota provinsi di Indonesia.

Rumusan masalah skripsi ini adalah “Bagaimana merancang dan membangun suatu *game* yang dapat memberikan nilai edukatif di bidang pembelajaran mengenai nama-nama pulau, provinsi dan ibukota provinsi di Indonesia”.

Tujuan dari skripsi ini adalah merancang dan membangun *game* yang bertema edukasi yang dapat dimainkan oleh siapa saja yang didalamnya terdapat nilai edukasi mengenai nama-nama dari pulau, provinsi dan ibukota provinsi di Indonesia.

Model perancangan yang digunakan pada sistem ini menggunakan *Waterfall*, dimana alat yang digunakan untuk merancang sistem yaitu *UML* (*Unified Modeling Language*). Sedangkan aplikasi utama dalam mengembangkan program ini adalah *Adobe Flash Professional CS5*.

Kata Kunci : Game Edukasi, nama-nama pulau, provinsi dan ibukota provinsi di Indonesia, *waterfall*, *UML*, *Adobe Flash Professional CS5*.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayat, serta inayah-Nya. Sholawat serta salam tak lupa penulis haturkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW Nabi Agung Kekasih Allah. Puji syukur atas Karunia-Mu Ya Allah pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.

Penyusunan ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi S-1 pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. dr. Sarjadi, Sp. PA selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Rochmad Winarso, S.T, M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak R. Rhoedy Setiawan, M.Kom selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak R. Rhoedy Setiawan, M.Kom selaku pembimbing I, terima kasih atas saran, waktu, nasehat dan ilmunya yang bapak berikan selama bimbingan.
5. Ibu Diana Laily Fithri, S.Kom selaku pembimbing II, terima kasih atas nasehat, ilmu dan waktu yang ibu luangkan selama bimbingan.
6. Dosen-dosen dan seluruh staf karyawan di UMK yang telah memberikan banyak hal yang berharga bagi hidup saya.
7. Kedua orang tuaku, terima kasih atas semangat dan do'anya serta restu kalian.
8. Keluargaku, dan sahabatku terima kasih atas dukungannya.
9. Teman-teman yang memberikan informasi dan ilmu yang penulis perlukan guna menyelesaikan laporan ini.

10. *Someone special* yang ada disana, yang selalu memberikan do'a dan semangat kepada penulis.
11. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyusunan Laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan penulisan dimasa-masa mendatang. Penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang ada. Dan penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat. Amin.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
LAMPIRAN	xxi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Skripsi	2
1.5 Manfaat Skripsi	3
1.6 Tinjauan Pustaka	3
1.7 Metodologi Penelitian	5
1.7.1 Metode Pengembangan Sistem	5
1.7.2 Metode Pengumpulan Data	6
1.8 Sistematika Penulisan	6
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
2.1 Konsep Dasar Sistem	7
2.1.1 Pengertian Sistem	7
2.1.2 Karakteristik Sistem	7
2.2 Pengertian Informasi, Siklus Informasi dan Kualitas Informasi	9

2.2.1	Pengertian Informasi	9
2.2.2	Siklus Informasi	9
2.2.3	Kualitas Informasi	10
2.3	Konsep Dasar Sistem Informasi	10
2.3.1	Pengertian Sistem Informasi	10
2.3.2	Komponen Sistem Informasi	11
2.4	Pengertian Game Edukasi	11
2.5	Jenis (<i>Genre</i>) Game.....	12
2.6	Indonesia.....	13
2.6.1	Pulau di Indonesia	13
2.6.2	Provinsi Indonesia	14
2.7	Bagan Alir Diagram (<i>Flowchart</i>).....	16
2.8	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	17
2.8.1	Diagram UML	18
2.8.2	Tujuan UML.....	22
2.9	<i>Flash</i>	22
2.9.1	Sekilas Tentang <i>Flash</i>	22
2.9.2	<i>Adobe Flash Professional CS5</i>	23
2.9.3	Dasar-Dasar Penggunaan <i>Adobe Flash Professional CS5</i>	24
2.9.3.1	Halaman Awal	24
2.9.3.2	Jendela Utama	24
2.9.3.3	<i>Toolbox</i>	26
2.9.3.4	<i>Library</i>	28
2.9.3.5	<i>ActionScript</i>	29
2.9.4	Dasar Animasi	31
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN		34
3.1	Analisa Sistem.....	34
3.2	Analisis Kebutuhan	34

3.2.1	Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) dan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	34
3.3	Perancangan Sistem	36
3.3.1	Perancangan Program	36
3.3.2	Struktur Program	37
3.4	<i>Flowchart</i> Program	38
3.4.1	<i>Flowchart Game Menu</i>	39
3.4.2	<i>Flowchart Play Game Kepulauan, Provinsi dan Ibukota Provinsi dalam WIB, WITA dan WIT</i>	40
3.4.3	<i>Flowchart Play Game Kepulauan, Provinsi dan Ibukota Provinsi</i>	41
3.4.4	<i>Flowchart Sample</i>	42
3.5	Pemodelan Berorientasi Objek	42
3.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	42
3.5.2	<i>Class Diagram</i>	46
3.5.3	<i>Sequence Diagram</i>	49
3.5.4	<i>Activity Diagram</i>	51
3.5.5	<i>Statechart Diagram</i>	53
3.6	Perancangan Output	55
3.6.1	Perancangan <i>Splash Screen</i>	55
3.6.2	Perancangan <i>Game Menu</i>	55
3.6.3	Perancangan <i>Menu Sample</i>	55
3.6.4	Perancangan <i>Sample Kepulauan</i>	56
3.6.5	Perancangan <i>Sample Provinsi</i>	56
3.6.6	Perancangan <i>Sample Ibukota Provinsi</i>	56
3.6.7	Perancangan <i>Menu Pilih Play Game</i>	57
3.6.8	Perancangan <i>Pilih Level</i>	57
3.6.9	Perancangan <i>Insert Player Name</i>	57
3.6.10	Perancangan <i>Play Game Kepulauan WIB</i>	58
3.6.11	Perancangan <i>Play Game Kepulauan WIB Jawaban Salah</i>	58
3.6.12	Perancangan <i>Play Game Kepulauan WIB Jawaban Benar</i>	58

3.6.13 Perancangan <i>Game Over Kepulauan WIB</i>	59
3.6.14 Perancangan <i>Rekor Skor Kepulauan WIB</i>	59
3.6.15 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WITA</i>	59
3.6.16 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WITA Jawaban</i> <i>Salah</i>	60
3.6.17 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WITA Jawaban</i> <i>Benar</i>	60
3.6.18 Perancangan <i>Game Over Kepulauan WITA</i>	60
3.6.19 Perancangan <i>Rekor Skor Kepulauan WITA</i>	61
3.6.20 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WIT</i>	61
3.6.21 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WIT Salah</i>	61
3.6.22 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WIT Benar</i>	62
3.6.23 Perancangan <i>Game Over Kepulauan WIT</i>	62
3.6.24 Perancangan <i>Rekor Skor Kepulauan WIT</i>	62
3.6.25 Perancangan <i>Play Game Kepulauan</i>	63
3.6.26 Perancangan <i>Play Game Kepulauan Jawaban Salah</i>	63
3.6.27 Perancangan <i>Play Game Kepulauan Jawaban Benar</i>	63
3.6.28 Perancangan <i>Game Over Kepulauan</i>	64
3.6.29 Perancangan <i>Rekor Skor Kepulauan</i>	64
3.6.30 Perancangan <i>Play Game Provinsi WIB</i>	64
3.6.31 Perancangan <i>Play Game Provinsi WIB Jawaban Salah</i> .	65
3.6.32 Perancangan <i>Play Game Provinsi WIB Jawaban Benar</i>	65
3.6.33 Perancangan <i>Game Over Provinsi WIB</i>	65
3.6.34 Perancangan <i>Rekor Skor Provinsi WIB</i>	66
3.6.35 Perancangan <i>Play Game Provinsi WITA</i>	66
3.6.36 Perancangan <i>Play Game Provinsi WITA Jawaban Salah</i>	66
3.6.37 Perancangan <i>Play Game Provinsi WITA Jawaban Benar</i>	67
3.6.38 Perancangan <i>Game Over Provinsi WITA</i>	67
3.6.39 Perancangan <i>Rekor Skor Provinsi WITA</i>	67
3.6.40 Perancangan <i>Play Game Provinsi WIT</i>	68
3.6.41 Perancangan <i>Play Game Provinsi WIT Jawaban Salah</i> .	68

3.6.42 Perancangan <i>Play Game Provinsi WIT Jawaban Benar</i> .	68
3.6.43 Perancangan <i>Game Over Provinsi WIT</i>	69
3.6.44 Perancangan <i>Rekor Skor Provinsi WIT</i>	69
3.6.45 Perancangan <i>Play Game Provinsi</i>	69
3.6.46 Perancangan <i>Play Game Provinsi Jawaban Salah</i>	70
3.6.47 Perancangan <i>Play Game Provinsi Jawaban Benar</i>	70
3.6.48 Perancangan <i>Game Over Provinsi</i>	70
3.6.49 Perancangan <i>Rekor Skor Provinsi</i>	71
3.6.50 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WIB</i>	71
3.6.51 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WIB Jawaban Salah</i>	71
3.6.52 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WIB Jawaban Benar</i>	72
3.6.53 Perancangan <i>Game Over Ibukota Provinsi WIB</i>	72
3.6.54 Perancangan <i>Rekor Skor Ibukota Provinsi WIB</i>	72
3.6.55 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WITA</i>	73
3.6.56 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WITA Jawaban Salah</i>	73
3.6.57 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WITA Jawaban Benar</i>	73
3.6.58 Perancangan <i>Game Over Ibukota Provinsi WITA</i>	74
3.6.59 Perancangan <i>Rekor Skor Ibukota Provinsi WITA</i>	74
3.6.60 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WIT</i>	74
3.6.61 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WIT Jawaban Salah</i>	75
3.6.62 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WIT Jawaban Benar</i>	75
3.6.63 Perancangan <i>Game Over Ibukota Provinsi WIT</i>	75
3.6.64 Perancangan <i>Rekor Skor Ibukota Provinsi WIT</i>	76
3.6.65 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi</i>	76
3.6.66 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi Jawaban Salah</i>	76

3.6.67	Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi Jawaban Benar</i>	77
3.6.68	Perancangan <i>Game Over Ibukota Provinsi</i>	77
3.6.69	Perancangan <i>Rekor Skor Ibukota Provinsi</i>	77
3.6.70	Perancangan <i>Help</i>	78
3.6.71	Perancangan <i>About</i>	78
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI		79
4.1	Implementasi Program	79
4.2	Pembuatan File Eksekusi	79
4.2.1	Publikasi Flash	79
4.2.2	Mempublikasikan Program	80
4.3	Menjalankan Program	81
4.3.1	Tampilan-tampilan Program	82
BAB V PENUTUP.....		90
5.1	Kesimpulan	90
5.2	Saran	90
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Bagan Alir Dokumen.....	16
Tabel 2.2 Notasi <i>Use Case</i> Diagram	18
Tabel 2.3 Notasi <i>Class</i> diagram	19
Tabel 2.4 Notasi <i>Sequence</i> Diagram	20
Tabel 2.5 Notasi <i>Activity</i> Diagram	21
Tabel 2.6 Notasi <i>Statechart</i> Diagram	21
Tabel 3.1 Proses Bisnis Game Edukasi <i>Indonesian Islands</i>	43
Tabel 3.2 Optimistic <i>Use Case</i> Materi	44
Tabel 3.3 Pesimistic <i>Use Case</i> Materi	44
Tabel 3.4 Optimistic <i>Use Case</i> Evaluasi	44
Tabel 3.5 Pesimistic <i>Use Case</i> Evaluasi	45
Tabel 3.6 Optimistic <i>Use Case</i> Profil	45
Tabel 3.7 Pesimistic <i>Use Case</i> Profil	46
Tabel 3.8 Optimistic <i>Use Case</i> Bantuan	46
Tabel 3.9 Pesimistic <i>Use Case</i> Bantuan	46
Tabel 4.1 Tipe Publikasi dalam <i>Flash</i>	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Informasi.....	9
Gambar 2.2 Provinsi Indonesia.....	15
Gambar 2.3 Tampilan <i>Start Page Adobe Flash CS5</i>	24
Gambar 2.4 Jendela utama <i>Adobe Flash CS5</i>	25
Gambar 2.5 <i>ToolBox</i>	26
Gambar 2.6 <i>Library</i>	28
Gambar 2.7 <i>Panel Action</i>	31
Gambar 2.8 Bagian Panel <i>Timeline</i>	31
Gambar 2.9 Bentuk Layer pada Teknik <i>Motion Tween</i>	32
Gambar 2.10 Bentuk Layer pada Teknik <i>Shape Tween</i>	32
Gambar 2.11 Bentuk Layer Pada Teknik <i>Guide</i>	33
Gambar 2.12 Bentuk Layer Pada Teknik <i>Masking</i>	33
Gambar 3.1 Struktur Program	37
Gambar 3.2 <i>Flowchart Game Menu</i>	39
Gambar 3.3 <i>Flowchart Game Kepulauan, Provinsi dan Ibukota provinsi dalam WIB, WITA dan WIT</i>	40
Gambar 3.4 <i>Flowchart Play Game Kepulauan, Provinsi dan Ibukota Provinsi</i>	41
Gambar 3.5 <i>Flowchart Sample</i>	42
Gambar 3.6 <i>Use Case Diagram Game Edukasi Indonesian Islands</i>	43
Gambar 3.7 <i>Class Evaluasi</i>	47
Gambar 3.8 <i>Class Profil</i>	47
Gambar 3.9 <i>Class Bantuan</i>	48
Gambar 3.10 <i>Class User</i>	48
Gambar 3.11 <i>Class Materi</i>	48
Gambar 3.12 <i>Class Diagram</i>	49
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram Evaluasi</i>	50
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram Profil</i>	50
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram Bantuan</i>	51
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram Materi</i>	51

Gambar 3.17 <i>Activity Diagram</i> Evaluasi	52
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram</i> Profil	52
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram</i> Bantuan	53
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram</i> Materi	53
Gambar 3.21 <i>Statechart Diagram</i> Evaluasi	54
Gambar 3.22 <i>Statechart Diagram</i> Profil	54
Gambar 3.23 <i>Statechart Diagram</i> Bantuan	54
Gambar 3.24 <i>Statechart Diagram</i> Materi	54
Gambar 3.25 Perancangan <i>Splash Screen</i>	55
Gambar 3.26 Perancangan <i>Game Menu</i>	55
Gambar 3.27 Perancangan <i>Menu Sample</i>	55
Gambar 3.28 Perancangan <i>Sample Kepulauan</i>	56
Gambar 3.29 Perancangan <i>Sample Provinsi</i>	56
Gambar 3.30 Perancangan <i>Sample Ibukota Provinsi</i>	56
Gambar 3.31 Perancangan <i>Menu Pilih Play Game</i>	57
Gambar 3.32 Perancangan <i>Pilih Level</i>	57
Gambar 3.33 Perancangan <i>Insert Player Name</i>	57
Gambar 3.34 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WIB</i>	58
Gambar 3.35 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WIB Jawaban Salah</i>	58
Gambar 3.36 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WIB Jawaban Benar</i>	58
Gambar 3.37 Perancangan <i>Game Over Kepulauan WIB</i>	59
Gambar 3.38 Perancangan <i>Rekor Skor Kepulauan WIB</i>	59
Gambar 3.39 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WITA</i>	59
Gambar 3.40 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WITA Jawaban Salah</i>	60
Gambar 3.41 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WITA Jawaban Benar</i>	60
Gambar 3.42 Perancangan <i>Game Over Kepulauan WITA</i>	60
Gambar 3.43 Perancangan <i>Rekor Skor Kepulauan WITA</i>	61
Gambar 3.44 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WIT</i>	61
Gambar 3.45 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WIT Salah</i>	61
Gambar 3.46 Perancangan <i>Play Game Kepulauan WIT Benar</i>	62
Gambar 3.47 Perancangan <i>Game Over Kepulauan WIT</i>	62

Gambar 3.48 Perancangan <i>Rekor Skor Kepulauan WIT</i>	62
Gambar 3.49 Perancangan <i>Play Game Kepulauan</i>	63
Gambar 3.50 Perancangan <i>Play Game Kepulauan Jawaban Salah</i>	63
Gambar 3.51 Perancangan <i>Play Game Kepulauan Jawaban Benar</i>	63
Gambar 3.52 Perancangan <i>Game Over Kepulauan</i>	64
Gambar 3.53 Perancangan <i>Rekor Skor Kepulauan</i>	64
Gambar 3.54 Perancangan <i>Play Game Provinsi WIB</i>	64
Gambar 3.55 Perancangan <i>Play Game Provinsi WIB Jawaban Salah</i>	65
Gambar 3.56 Perancangan <i>Play Game Provinsi WIB Jawaban Benar</i>	65
Gambar 3.57 Perancangan <i>Game Over Provinsi WIB</i>	65
Gambar 3.58 Perancangan <i>Rekor Skor Provinsi WIB</i>	66
Gambar 3.59 Perancangan <i>Play Game Provinsi WITA</i>	66
Gambar 3.60 Perancangan <i>Play Game Provinsi WITA Jawaban Salah</i>	66
Gambar 3.61 Perancangan <i>Play Game Provinsi WITA Jawaban Benar</i>	67
Gambar 3.62 Perancangan <i>Game Over Provinsi WITA</i>	67
Gambar 3.63 Perancangan <i>Rekor Skor Provinsi WITA</i>	67
Gambar 3.64 Perancangan <i>Play Game Provinsi WIT</i>	68
Gambar 3.65 Perancangan <i>Play Game Provinsi WIT Jawaban Salah</i>	68
Gambar 3.66 Perancangan <i>Play Game Provinsi WIT Jawaban Benar</i>	68
Gambar 3.67 Perancangan <i>Game Over Provinsi WIT</i>	69
Gambar 3.68 Perancangan <i>Rekor Skor Provinsi WIT</i>	69
Gambar 3.69 Perancangan <i>Play Game Provinsi</i>	69
Gambar 3.70 Perancangan <i>Play Game Provinsi Jawaban Salah</i>	70
Gambar 3.71 Perancangan <i>Play Game Provinsi Jawaban Benar</i>	70
Gambar 3.72 Perancangan <i>Game Over Provinsi</i>	70
Gambar 3.73 Perancangan <i>Rekor Skor Provinsi</i>	71
Gambar 3.74 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WIB</i>	71
Gambar 3.75 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WIB Jawaban Salah</i>	71
Gambar 3.76 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WIB Jawaban Benar</i>	72
Gambar 3.77 Perancangan <i>Game Over Ibukota Provinsi WIB</i>	72
Gambar 3.78 Perancangan <i>Rekor Skor Ibukota Provinsi WIB</i>	72

Gambar 3.79 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WITA</i>	73
Gambar 3.80 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WITA Jawaban Salah</i>	73
Gambar 3.81 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WITA Jawaban Benar</i>	73
Gambar 3.82 Perancangan <i>Game Over Ibukota Provinsi WITA</i>	74
Gambar 3.83 Perancangan <i>Rekor Skor Ibukota Provinsi WITA</i>	74
Gambar 3.84 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WIT</i>	74
Gambar 3.85 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WIT Jawaban Salah</i>	75
Gambar 3.86 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi WIT Jawaban Benar</i>	75
Gambar 3.87 Perancangan <i>Game Over Ibukota Provinsi WIT</i>	75
Gambar 3.88 Perancangan <i>Rekor Skor Ibukota Provinsi WIT</i>	76
Gambar 3.89 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi</i>	76
Gambar 3.90 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi Jawaban Salah</i>	76
Gambar 3.91 Perancangan <i>Play Game Ibukota Provinsi Jawaban Benar</i>	77
Gambar 3.92 Perancangan <i>Game Over Ibukota Provinsi</i>	77
Gambar 3.93 Perancangan <i>Rekor Skor Ibukota Provinsi</i>	77
Gambar 3.94 Perancangan <i>Help</i>	78
Gambar 3.95 Perancangan <i>About</i>	78
Gambar 4.1 Publikasi Program dalam <i>flash</i>	81
Gambar 4.2 Hasil Publish berekstensi *.swf dan *.exe	81
Gambar 4.3 Tampilan <i>Flash Screen</i>	82
Gambar 4.4 Tampilan <i>Loading Aplikasi</i>	82
Gambar 4.5 Tampilan <i>Mulai Aplikasi</i>	83
Gambar 4.6 Tampilan <i>Game Menu</i>	83
Gambar 4.7 Tampilan <i>Pilih Play Game</i>	84
Gambar 4.8 Tampilan <i>Pilih Level</i>	84
Gambar 4.9 Tampilan <i>Insert Player Name</i>	85
Gambar 4.10 Tampilan <i>Play Game Ibukota Provinsi</i>	85
Gambar 4.11 Tampilan <i>Game Over Ibukota Provinsi</i>	86
Gambar 4.12 Tampilan <i>Rekor Skor Ibukota Provinsi</i>	86
Gambar 4.13 Tampilan <i>Menu Sample</i>	87
Gambar 4.14 Tampilan <i>Sample Kepulauan</i>	87

Gambar 4.15 Tampilan <i>Sample Provinsi</i>	88
Gambar 4.16 Tampilan <i>Menu Sample Ibukota Provinsi</i>	88
Gambar 4.17 Tampilan <i>Menu Help</i>	89
Gambar 4.18 Tampilan <i>Menu About</i>	89



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata penulis

Lampiran 2 : Buku Bimbingan

